

CYCLE 2	MODULE D'APPRENTISSAGE COMPETENCE: Réaliser une performance mesurée.	ACTIVITES ATHLETIQUES: Course longue
---------	---	---

OBJECTIFS DU MODULE:

- Adapter ses efforts à différents types de contraintes (distance, durée, allure).
- Mettre en relation les notions d'espace et de temps.
- Prendre conscience de ses capacités et ressources dans différents types d'efforts.
- Tenir différents rôles.

SITUATIONS D'ENTREE DANS L'ACTIVITE	SITUATION DE REFERENCE	SAVOIR-FAIRE ESSENTIELS	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	SITUATION DE REFERENCE
- Jeu des déménageurs	Etablir son record: - courir le plus loin possible. - courir le plus longtemps possible.	1 - Courir pendant une durée minimale (5 min.) 2 - Courir à une allure régulière. 3 - Courir à une allure imposée pendant une durée d'au moins 3 minutes.	F 1-a) Augmenter le nombre de tours à chaque séance. F 1-b) Courir plus longtemps à chaque séance. F 2-a) Courir en sens contraire (se croiser toujours au même endroit). F 2-b) Les trains qui arrivent à l'heure (passer au point de départ au signal). F 3-a) Mon record en 5 min. F 3-b) Suivre l'allure donnée par les coups de sifflet (passer au point de départ au signal). F 3-c) Course poursuite (départs décalés de 2 enfants, suivre l'allure du premier).	Etablir son record: - courir le plus loin possible. - courir le plus longtemps possible.